

JP 2003117248

2/5/1

DIALOG(R) File 351:Derwent WPI
(c) 2006 The Thomson Corp. All rts. reserv.

015307302 **Image available**

WPI Acc No: 2003-368236/ 200335

XRPX Acc No: N03-294359

**Network game server changes advance of player character according to
combined result of determination reply information transmitted to server
based on determination inquiry information**

Patent Assignee: NAMCO LTD (NAMC-N)

Number of Countries: 001 Number of Patents: 001

Patent Family:

Patent No	Kind	Date	Applicat No	Kind	Date	Week
JP 2003117248	A	20030422	JP 2001319305	A	20011017	200335 B

Priority Applications (No Type Date): JP 2001319305 A 20011017

Patent Details:

Patent No	Kind	Lan Pg	Main IPC	Filing Notes
JP 2003117248	A	17	A63F-013/12	

Abstract (Basic): JP 2003117248 A

NOVELTY - A server classifies a player character and a viewer character. The server transmits information about the player character and determination inquiry information to a game terminal possessed by the viewer. The advance of the player character is changed according to the combined result of determination reply information transmitted to the server based on the inquiry information.

DETAILED DESCRIPTION - An INDEPENDENT CLAIM is also included for game information storage medium.

USE - Network game server.

ADVANTAGE - Improves communication between players by devising play of a self character, without concentrating only on an efficient game advance.

DESCRIPTION OF DRAWING(S) - The figure shows the functional block diagram of the server. (Drawing includes non-English language text).

pp; 17 DwgNo 8/17

Title Terms: NETWORK; GAME; SERVE; CHANGE; ADVANCE; PLAY; CHARACTER; ACCORD
; COMBINATION; RESULT; DETERMINE; REPLY; INFORMATION; TRANSMIT; SERVE;
BASED; DETERMINE; ENQUIRY; INFORMATION

Derwent Class: P36; T01

International Patent Class (Main): A63F-013/12

International Patent Class (Additional): A63F-013/10

File Segment: EPI; EngPI

(19) 日本特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2003-117248
(P2003-117248A)

(43) 公開日 平成15年4月22日 (2003.4.22)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	データベース* (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
13/10		13/10	

審査請求 未請求 請求項の数11 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2001-319305(P2001-319305)

(22) 出願日 平成13年10月17日 (2001.10.17)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番 5 号

(72) 発明者 藤重 雄太

東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番 5 号 株式
会社ナムコ内

(74) 代理人 100090033

弁理士 荒船 博司 (外 1 名)

F ターム (参考) 2C001 AA03 BB02 BB05 CB00 CB01

CB03 CB04 CB05 CB06 CB08

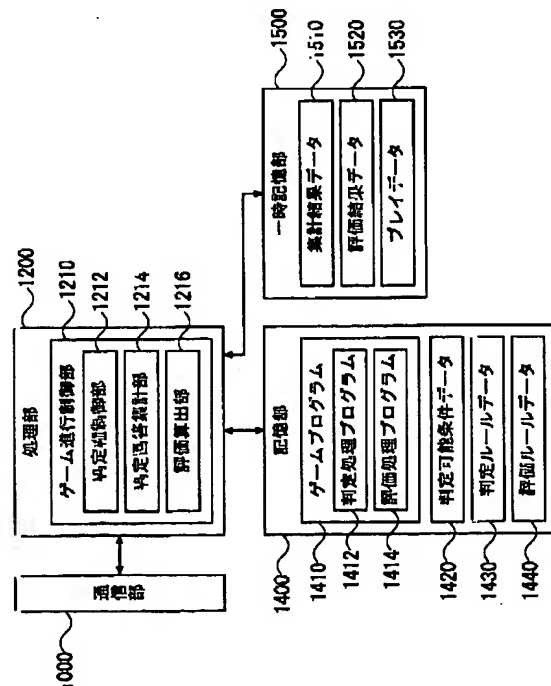
CC01 CC02 CC03 CC08

(54) 【発明の名称】 ゲーム情報、情報記憶媒体及びサーバ

(57) 【要約】

【課題】 本発明の課題は、サーバが通信回線を介して複数のゲーム端末と通信接続されてネットワークゲームのゲーム進行を制御する際に、プレーヤ同士の判定による判定要素に応じてゲーム進行を決定するためのゲーム情報、情報記憶媒体及び前記サーバを提供することである。

【解決手段】 複数のキャラクターが現出するネットワークゲームのゲーム進行を制御するためのサーバ 10 は、キャラクターを少なくとも選手キャラクター又は観戦キャラクターに分別し、選手キャラクターのプレイ情報を観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信する。そして更に、判定回し情報を観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信して、判定回し情報に対する判定回答情報を観戦キャラクターを操作するゲーム端末から受信する。次いで、その判定回答情報を集計し、集計結果に基づいて選手キャラクターのゲーム進行を変更する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】通信回線を介して複数のゲーム端末と接続可能に構成され、前記ゲーム端末により操作される複数のキャラクタが現出するネットワークゲームのゲーム進行を制御するための装置に対して、
前記キャラクタを少なくとも選手キャラクタ又は観戦キャラクタに分別する分別手段と、
前記選手キャラクタのプレイ情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末に送信する第1の送信手段と、
前記選手キャラクタのプレイ情報に対する判定伺い情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末に送信する第2の送信手段と、
前記判定伺い情報に対する判定回答情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末から受信する受信手段と、
前記受信手段により受信された判定回答情報を集計する集計手段と、
前記集計手段による集計結果に基づいて、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更する変更手段と、
を機能させるためのゲーム情報。

【請求項2】請求項1において、
前記変更手段が、前記集計結果に基づいて、前記選手キャラクタの所与のパラメータを変更することにより、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更するための情報を含むゲーム情報。

【請求項3】請求項1又は2において、
前記変更手段が、前記集計結果に基づいて、前記選手キャラクタのゲームシナリオ分岐先を決定することにより、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更するための情報を含むゲーム情報。

【請求項4】請求項1～3のいずれかにおいて、
前記第2の送信手段が、前記選手キャラクタの優劣を判定するための判定伺い情報を送信するための情報と、
前記変更手段が、前記集計結果に基づいて、前記選手キャラクタの勝敗又は順位を決定する決定手段を有し、この決定手段により決定された勝敗又は順位に応じて、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更するための情報と、
を含むゲーム情報。

【請求項5】請求項4において、
前記変更手段が、前記決定手段により勝者に決定された選手キャラクタを優とする判定回答情報を送信したゲーム端末により操作される観戦キャラクタのゲーム進行を変更するための情報を含むゲーム情報。

【請求項6】請求項4又は5において、
前記装置に対して、前記選手キャラクタのプレイ情報に基づいて、前記選手キャラクタを評価する評価手段を機能させるための情報と、
前記決定手段が、前記集計手段による集計結果及び前記評価手段による評価結果に基づいて、前記選手キャラク

タの勝敗又は順位を決定するための情報と、を含むゲーム情報。

【請求項7】請求項1～6のいずれかにおいて、
前記第2の送信手段が、前記判定伺い情報を、前記観戦キャラクタ中の所与の条件を満たす観戦キャラクタを操作するゲーム端末にのみ送信するための情報を含むゲーム情報。

【請求項8】請求項1～7のいずれかにおいて、
前記第2の送信手段が、前記判定伺い情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末に所与のタイミングで送信するための情報を含むゲーム情報。

【請求項9】請求項1～8のいずれかにおいて、
前記受信手段が、前記判定回答情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末から所与の期間内にのみ受信するための情報を含むゲーム情報。

【請求項10】請求項1～9のいずれかのゲーム情報を記憶する情報記憶媒体。

【請求項11】通信回線を介して複数のゲーム端末と接続可能に構成され、前記ゲーム端末により操作される複数のキャラクタが現出するネットワークゲームのゲーム進行を制御するためのサーバであって、
前記キャラクタを少なくとも選手キャラクタ又は観戦キャラクタに分別する分別手段と、
前記選手キャラクタのプレイ情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末に送信する第1の送信手段と、
前記選手キャラクタのプレイ情報に対する判定伺い情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末に送信する第2の送信手段と、
前記判定伺い情報に対する判定回答情報を、前記観戦キャラクタを操作するゲーム端末から受信する受信手段と、
前記受信手段により受信された判定回答情報を集計する集計手段と、
前記集計手段による集計結果に基づいて、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更する変更手段と、
を備えるサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サーバが通信回線を介して複数のゲーム端末と通信接続されることによって、ネットワークゲームのゲーム進行を制御するためのゲーム情報、情報記憶媒体及び前記サーバに関する。

【0002】

【従来の技術】ゲーム結果の判断基準は、一般的に、各キャラクタの勝敗数、順位、得点、成長度又はパラメータといった数的要素である。

【0003】また、近年では、通信回線を介してサーバと複数のゲーム端末とが通信接続されることによって、複数のプレーヤが同時に同一のゲーム空間を共有してゲームプレイを楽しむ、ネットワークゲームと呼ばれるタ

イブのゲームが開発・実用化されている。しかし、このネットワークゲームにおいても、ゲーム結果は、数的要素を基準として判断されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】このような従来のゲームにおいては、プレーヤの主観がゲーム結果に反映されることはない。例えば、格闘ゲームやレースゲーム等において、ゲームを行っている最中のプレイ自体が評価・判定され、ゲーム結果となることはない。一方、柔道、新体操又はダンスといった評価を必要とするゲームの実現は困難であった。

【0005】また、ネットワークRPG (Role Playing Game: ロール・プレイング・ゲーム) 等においても、キャラクターの成長度等がプレーヤのステータスとなり、プレーヤのプレイ自体が評価・判定されることはなかった。

【0006】したがって、プレーヤは、各種ゲームを効率よくプレイすることだけに集中してしまっていた。このため、ネットワークゲームにおいて、本来の楽しみであるコミュニケーションの要素が阻害されるという事態が生じてしまっていた。

【0007】本発明の課題は、数的要素以外の要素によって、ゲーム進行を変化させることであり、特にネットワークゲームにおいてこれを実現することである。

【0008】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、通信回線（例えば、図1に示す通信回線30）を介して複数のゲーム端末（例えば、図1に示すゲーム端末20-1～20-n）と接続可能に構成され、前記ゲーム端末により操作される複数のキャラクター（例えば、図2に示すキャラクターA1、B1、C1～C5）が現出するネットワークゲームのゲーム進行を制御するための装置（例えば、図1に示すサーバ10）に対して、前記キャラクターを少なくとも選手キャラクター（例えば、図2に示すキャラクターA1、B1）又は観戦キャラクター（例えば、図2に示すキャラクターC1～C5）に分別する分別手段（例えば、図8に示す判定権制御部1212）と、前記選手キャラクターのプレイ情報を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信する第1の送信手段（例えば、図8に示す通信部1000）と、前記選手キャラクターのプレイ情報に対する判定伺い情報（例えば、図4に示す判定用紙）を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信する第2の送信手段（例えば、図8に示す通信部1000）と、前記判定伺い情報に対する判定回答情報を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末から受信する受信手段（例えば、図8に示す通信部1000）と、前記受信手段により受信された判定回答情報を集計する集計手段（例えば、図8に示す判定回答集計部1214）と、前記集計手段による集計結果に基づいて、前記選手キャラクターのゲーム進行を変更する変更手

段（例えば、図8に示すゲーム進行制御部1210）と、を機能させるためのゲーム情報である。

【0009】請求項11記載の発明は、通信回線（例えば、図1に示す通信回線30）を介して複数のゲーム端末（例えば、図1に示すゲーム端末20-1～20-n）と接続可能に構成され、前記ゲーム端末により操作される複数のキャラクター（例えば、図2に示すキャラクターA1、B1、C1～C5）が現出するネットワークゲームのゲーム進行を制御するためのサーバ（例えば、図1に示すサーバ10）において、前記キャラクターを少なくとも選手キャラクター（例えば、図2に示すキャラクターA1、B1）又は観戦キャラクター（例えば、図2に示すキャラクターC1～C5）に分別する分別手段（例えば、図8に示す判定権制御部1212）と、前記選手キャラクターのプレイ情報を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信する第1の送信手段（例えば、図8に示す通信部1000）と、前記選手キャラクターのプレイ情報に対する判定伺い情報（例えば、図4に示す判定用紙）を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信する第2の送信手段（例えば、図8に示す通信部1000）と、前記判定伺い情報に対する判定回答情報を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末から受信する受信手段（例えば、図8に示す通信部1000）と、前記受信手段により受信された判定回答情報を集計する集計手段（例えば、図8に示す判定回答集計部1214）と、前記集計手段による集計結果に基づいて、前記選手キャラクターのゲーム進行を変更する変更手段（例えば、図8に示すゲーム進行制御部1210）と、を備えるサーバである。

【0010】ここで、ネットワークゲームに現出する各キャラクターは、例えば、ネットワークゲームのあるステージにおいて所定時間、対戦又は演技等を行う場合、選手キャラクターに分別され、前記対戦又は演技等を観戦可能な場合、観戦キャラクターに分別される。したがって、キャラクターは、ネットワークゲームの各ステージの対戦又は演技等毎に、少なくとも選手キャラクター又は観戦キャラクターに分別され、ネットワークの全ステージを通して選手キャラクター及び観戦キャラクターのいずれかに固定的に分別されることはない。

【0011】また、キャラクターのプレイ情報は、例えば、キャラクターの操作情報であってもよいし、キャラクターの位置情報であってもよい。即ち、当該キャラクターを表示する画像データの生成に必要な情報であればよい。

【0012】また、判定伺い情報は、選手キャラクターのプレイ情報に基づいて、選手キャラクターの動作を、観戦キャラクターを操作するプレーヤに主観的に判定してもらうためのデータを意味する。したがって、判定回答情報は、前記判定伺い情報の内容に従って、選手キャラクターの動作等を、観戦キャラクターを操作するプレーヤが主観的に判定した回答データを意味する。

【0013】請求項1又は11記載の発明によれば、ネットワークゲームにおいて、選手キャラクタのプレイ情報及び選手キャラクタのプレイ情報に対する判定同一情報が、観戦キャラクタを操作するゲーム端末に送信されるので、観戦キャラクタを操作するプレーヤが主観的に選手キャラクタのプレイを判定できる。したがって、観戦キャラクタを操作するプレーヤの主観を選手キャラクタのゲーム進行に反映させることができるので、判定等を必要とする現実の試合又は競技により近いゲーム展開を実現することが可能になる。また、プレーヤ同士が互いのキャラクタのプレイを判定することができるので、効率の良いゲーム進行のみに集中することなく、自キャラクタのプレイを工夫しながらプレーヤ間のコミュニケーションをより楽しむことが可能になる。

【0014】請求項2記載の発明は、請求項1記載のゲーム情報において、前記変更手段が、前記集計結果に基づいて、前記選手キャラクタの所与のパラメータを変更することにより、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更するための情報を含むことを特徴とする。

【0015】ここで、集計結果に基づいて変更される選手キャラクタの所与のパラメータとは、選手キャラクタのレベルや能力値等のことである。例えば、パラメータの変更は、レベルアップ/ダウン、能力値の増減等のことである。

【0016】請求項2記載の発明によれば、観戦キャラクタを操作するプレーヤの判定回答の集計結果を選手キャラクタのパラメータ変更に反映させるので、単に選手キャラクタのゲーム進行を変更するだけでなく、選手キャラクタの設定をより様々に変化させることができる。したがって、判定される選手キャラクタを操作するプレーヤは、より意外性に富んだゲーム進行を楽しむことが可能になる。

【0017】請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載のゲーム情報において、前記変更手段が、前記集計結果に基づいて、前記選手キャラクタのゲームシナリオ分岐先を決定することにより、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更するための情報を含むことを特徴とする。

【0018】ここで、集計結果に基づいて決定される選手キャラクタのゲームシナリオ分岐先は、選手キャラクタが次に実行するステージ、試合及び競技等を含む。例えば、ゲームシナリオ分岐先の決定は、次のステージへの移行、次の試合への参加及び競技予定の決定等のことである。

【0019】請求項3記載の発明によれば、観戦キャラクタを操作するプレーヤの判定回答の集計結果を選手キャラクタのゲームシナリオ分岐先決定に反映させるので、単に選手キャラクタのゲーム進行を変更するだけでなく、選手キャラクタのゲーム展開をより様々に変化させることができる。したがって、判定される選手キャラクタを操作するプレーヤは、より自然なゲーム展開を楽

しむことが可能になる。

【0020】請求項4記載の発明は、請求項1～3のいずれか記載のゲーム情報において、前記第2の送信手段が、前記選手キャラクタの優劣を判定するための判定同一情報を送信するための情報と、前記変更手段が、前記集計結果に基づいて、前記選手キャラクタの勝敗又は順位を決定する決定手段（例えば、図8に示す判定回答集計部1214）を有し、この決定手段により決定された勝敗又は順位に応じて、前記選手キャラクタのゲーム進行を変更するための情報と、を含むことを特徴とする。

【0021】請求項4記載の発明によれば、観戦キャラクタを操作するプレーヤの判定回答の集計結果に基づいて、選手キャラクタの勝敗又は順位が決定されるので、試合又は競技中に客観的には劣性だった選手キャラクタでも、その選手キャラクタの攻め方が勇敢である、又は技が個性的であると観戦キャラクタを操作するプレーヤによって判定されると、その試合又は競技等において勝つことができる。したがって、選手キャラクタを操作するプレーヤは、試合又は競技等を最後まで諦めることなく楽しむことが可能になるとともに、観戦キャラクタを操作するプレーヤは、試合又は競技等を最後まで飽きることなく真剣に観戦をして楽しむことが可能になる。

【0022】請求項5記載の発明は、請求項4記載のゲーム情報において、前記変更手段が、前記決定手段により勝者に決定された選手キャラクタを優とする判定回答情報を送信したゲーム端末により操作される観戦キャラクタのゲーム進行を変更するための情報を含むことを特徴とする。

【0023】請求項5記載の発明によれば、プレイを判定される選手キャラクタを操作するプレーヤ側だけでなく、プレイを判定する観戦キャラクタを操作するプレーヤも試合又は競技等を何となく観戦するのではなく、積極的に楽しむことが可能になる。

【0024】請求項6記載の発明は、請求項4又は5記載のゲーム情報において、前記装置に対して、前記選手キャラクタのプレイ情報に基づいて、前記選手キャラクタを評価する評価手段（例えば、図8に示す評価算出部1216）を機能させるための情報と、前記決定手段が、前記集計手段による集計結果及び前記評価手段による評価結果に基づいて、前記選手キャラクタの勝敗又は順位を決定するための情報と、を含むことを特徴とする。

【0025】ここで、評価手段による評価結果は、例えば、選手キャラクタが相手選手キャラクタに対してヒットさせた技の種類、技のヒット回数、又はヒットさせた技の破壊力等のプレイ情報に基づいて、そのプレイが評価された結果である。

【0026】請求項6記載の発明によれば、集計結果と評価結果とに基づいて、選手キャラクタの勝敗又は順位が決定されるので、集計結果又は評価結果のみによって

ゲーム結果が決定される場合と比較して、選手キャラクターの勝敗又は順位をより予想し難くすることができる。したがって、選手キャラクターを操作するプレーヤが試合又は競技等をより楽しむことが可能になる。

【0027】請求項7記載の発明は、請求項1～6のいずれか記載のゲーム情報において、前記第2の送信手段が、前記判定伺い情報を、前記観戦キャラクター中の所与の条件（例えば、図6及び16に示す判定可能条件データ1420）を満たす観戦キャラクターを操作するゲーム端末にのみ送信するための情報を含むことを特徴とする。

【0028】ここで、観戦キャラクターが判定伺い情報を取得するための条件は、例えば、2人の選手キャラクターが対戦する場合、その対戦会場内で対戦を所定時間以上観戦することであり、一人の選手キャラクターが競技を行う場合、その競技会場内で競技を全て観戦することである。

【0029】請求項7記載の発明によれば、判定伺い情報が所与の条件を満たす観戦キャラクターを操作するゲーム端末にのみ送信されるので、例えば、ネットワークゲームのステージ、試合又は競技毎に前記条件を設定することにより、より適切な観戦キャラクターの判定回答のみを集計して集計結果を取得することができる。したがって、現実の試合又は競技による結果により近い集計結果に基づいて、選手キャラクターのゲーム展開を決定することが可能になる。

【0030】請求項8記載の発明は、請求項1～7のいずれか記載のゲーム情報において、前記第2の送信手段が、前記判定伺い情報を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末に所与のタイミングで送信するための情報を含むことを特徴とする。

【0031】ここで、観戦キャラクターを操作するゲーム端末に判定伺い情報が送信される所与のタイミングは、例えば、2人の選手キャラクターが対戦する場合、両選手キャラクターがノックアウトされずにその対戦が終了した時であり、一人の選手キャラクターが競技を行う場合、その競技が終了した時である。

【0032】請求項8記載の発明によれば、判定伺い情報が所与のタイミングで観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信されるので、例えば、ネットワークゲームのステージ、試合又は競技毎に前記タイミングを設定することにより、より適切なタイミングで観戦キャラクターを操作するゲーム端末に判定伺い情報を送信することができる。したがって、観戦キャラクターを操作しているプレーヤに、より現実に近い試合又は競技を観戦している印象を与えることが可能になる。

【0033】請求項9記載の発明は、請求項1～8のいずれか記載のゲーム情報において、前記受信手段が、前記判定回答情報を、前記観戦キャラクターを操作するゲーム端末から所与の期間内にのみ受信するための情報（例

えば、図7及び17に示す判定ルールデータ1430）を含むことを特徴とする。

【0034】ここで、観戦キャラクターを操作するゲーム端末から判定回答を受信する所与の期間は、例えば、2人の選手キャラクターが対戦する場合、対戦に対する判定伺い情報が送信されてから所定時間内であり、一人の選手キャラクターが競技を行う場合、競技に対する判定伺い情報が送信されてから所定時間内である。

【0035】請求項9記載の発明によれば、判定回答情報が所与の期間内にのみ観戦キャラクターを操作するゲーム端末から受信されるので、例えば、ネットワークゲームのステージ、試合又は競技毎に前記期間を設定することにより、より適切な判定回答のみを集計して集計結果を取得することができる。したがって、現実の試合又は競技による結果により近い集計結果に基づいて、選手キャラクターのゲーム展開を決定することが可能になる。

【0036】また、請求項10記載の発明のように、請求項1～9のいずれか記載のゲーム情報を記憶する情報記憶媒体を実現することとしてもよい。

【0037】

【発明の実施の形態】以下、図1～17を参照して、本発明を好適に適用した実施形態におけるゲームシステム1について説明する。

【0038】本実施形態は、サーバがネットワークゲームと呼ばれるゲームを制御する場合の実施形態である。ネットワークゲームを実現可能なシステム構成としては、例えば、①家庭に設置されているパソコン又は家庭用ゲーム機等がゲーム端末としてインターネット網又は専用線網等の無線又は有線の通信回線を通じてサーバに接続される構成、②サーバを用いることなく複数のゲーム端末同士が通信回線を通じて接続される構成、③複数のゲーム端末同士が通信回線を通じて接続され、その内の一台がサーバ機能を有する構成、又は④複数のゲーム端末同士が物理的に結合されて全体として一台のシステム（例えば、業務用のゲーム機）を形成する構成などがある。本発明は何れのシステム構成に対しても適用可能であるが、本実施形態においては、①ゲーム端末とサーバとが所定の通信回線を介して接続された構成を有するシステムに適用される場合について説明を行う。

【0039】通信回線は、データの授受が可能な通信路を意味する。即ち、通信回線は、直接接続のための専用線（即ち、専用ケーブル）若しくはイーサネット等によるLANの他、電話通信網、ケーブル網又はインターネット等の通信網を含む意味である。また通信回線による通信方法については有線又は無線を問わない意味である。

【0040】まず、ゲームシステム1の全体構成について図1を参照して説明する。図1は、ゲームシステム1の全体構成の概略を示す図である。

【0041】図1に示すように、ゲームシステム1にお

いて、サーバ10と複数のゲーム端末20-1～20-n（以下適宜、包括的に「ゲーム端末20」という。）とが通信回線30を介して接続されており、各ゲーム端末20において、プレーヤがネットワークゲームを楽しむ。

【0042】サーバ10は、通信回線30を介して各ゲーム端末20とデータを送受信できるように構成される。例えば、サーバ10は、一台又は複数台のコンピュータ又はワークステーション等により構成される。また、サーバ10は、ネットワークゲームに参加している各プレーヤの情報及び各プレーヤにより制御されるキャラクタの情報を管理し、且つ、ネットワークゲームのゲーム進行及びゲーム進行中の各イベントの発生を制御する。

【0043】各ゲーム端末20は、ゲーム画面を見ながらプレーヤが操作入力を行うことができるように、且つ、通信回線30を介してサーバ10とデータを送受信できるように構成される。具体的なゲーム端末20の装置としては、例えば、家庭用ゲーム機、家庭用ゲームシステム、業務用ゲーム機、業務用ゲームシステム、パーソナルコンピュータ、携帯端末、携帯用ゲーム機及び携帯型電話機等がある。

【0044】通信回線30は、上述したように、有線又は無線の何れかの通信方法により、サーバ10とゲーム端末20各々との間でデータを伝送可能なように接続する。

【0045】以下、ゲームシステム1において、ネットワークゲームの格闘ステージを例にとって、プレーヤによる判定に応じたゲーム進行について説明する。格闘ステージとは、ネットワークゲーム中に予め設定される複数種類のステージの内の1種類のステージのことであり、ネットワークゲームに参加しているキャラクタ同士が対戦し、また、その対戦を観戦することができるステージである。

【0046】格闘ステージにおける対戦の勝敗は次のようにして決定される。即ち、対戦しているキャラクタ（以下、「選手キャラクタ」という。）が互いにヒットさせた技の種類、ヒット回数又は破壊力等の数値要素の評価（評価結果）と、対戦を観戦しているキャラクタ（以下、「観戦キャラクタ」という。）を操作しているプレーヤによる判定（集計結果）とに基づいて、勝者キャラクタが決定される。

【0047】図2～5は、ゲーム端末20-1の表示装置に表示されるゲーム画面例を示す図である。尚、図2、3及び5に示されるようなゲーム画面は、当該ゲーム端末（プレーヤ）の操作対象であるキャラクタのゲーム空間内での位置に基づいて、各々のゲーム端末20によって生成・表示される。

【0048】ゲーム端末20-1の操作対象のキャラクタは、キャラクタC3であるとする。即ち、ゲーム端末

20-1を使用しているプレーヤは、キャラクタC3を操作することによって、他のプレーヤによって操作されるキャラクタと対戦したり、他のキャラクタ同士の対戦を観戦したり、対戦ステージ以外の他のステージに進んだりすることによって、ネットワークゲームを楽しむ。

【0049】図2は、ネットワークゲームの格闘ステージにおいて、キャラクタA1とキャラクタB1とが対戦している場面のゲーム画面例であり、図3は、キャラクタA1とキャラクタB1とが対戦を終了した場面のゲーム画面例である。

【0050】即ち、図2に示すように、キャラクタC3を操作しているプレーヤは、格闘ステージに行くようにキャラクタC3を操作することにより、格闘ステージにおける対戦を観戦する。同様に、他のプレーヤによって個別に操作されているキャラクタC1、C2、C4及びC5も対戦ステージにいたので、それらキャラクタを操作しているプレーヤも同一の対戦を観戦可能である。このように、この対戦においては、キャラクタA1及びキャラクタB1が選手キャラクタであり、キャラクタC1～C5が観戦キャラクタである。

【0051】そして、図3に示すように、キャラクタA1及びキャラクタB1のいずれかが対戦中にノックアウトされることなくこの対戦が終了すると、格闘ステージ内で所定時間以上この対戦を観戦していたキャラクタC3、即ち、後述する図6に示すような判定可能条件を満たしているキャラクタC3を操作しているプレーヤのゲーム端末20は、後述する図4に示すような判定用紙（実際には判定用紙情報であるが、説明の簡明の為「判定用紙」という。）をサーバ10から受信する。同様に、格闘ステージ内で所定時間以上この対戦を観戦していたキャラクタC1、C2、C4及びC5を操作しているプレーヤも、判定用紙をサーバ10からそれぞれ受信する。

【0052】図6は、ネットワークゲームのステージ毎に、対戦、試合又は競技等に対して判定を行うことが可能な観戦キャラクタの条件が設定されている判定可能条件データ1420の例を示すテーブルである。

【0053】図6のR1行目に示すように、格闘ステージにおいては、観戦キャラクタが所定時間以上対戦を観戦していることが判定可能条件として設定されている。したがって、キャラクタA1とキャラクタB1との対戦を所定時間以上観戦していたキャラクタC1～C5を操作対象とするゲーム端末20（プレーヤ）は、サーバ10から図4に示されるような判定用紙を受信して、前記対戦を判定することができる。

【0054】図4は、キャラクタA1とキャラクタB1との対戦を判定するための判定用紙の例を示す図である。図4に示すように、判定用紙には、観戦した結果、どちらの選手キャラクタの戦いが良かったかを判断するためのキャラクタA1を選択するためのボタンP1とキ

キャラクタB1を選択するためのボタンP2とが備えられている。また、判定用紙には、ボタンP1及びボタンP2のいずれかを選択した後、その判定回答を確定するための“OK”ボタンP3が備えられている。

【0055】即ち、キャラクタC3を操作しているプレーヤ（ゲーム端末）は、サーバ10から送信された図4に示すような判定用紙を受信すると、キャラクタA1とキャラクタB1の内、例えばキャラクタA1の戦いが良かったと判定するためにボタンP1をクリックする。それから、当該プレーヤ（ゲーム端末）は、この判定回答を確定するために“OK”ボタンP3をクリックし、この判定回答をサーバ10へ送信する。同様に、キャラクタC1、C2、C4及びC5を操作している各プレーヤ（ゲーム端末）もサーバ10から送信された判定用紙を受信し、いずれのキャラクタの戦いが良かったのかを判定した後、判定回答をサーバ10へそれぞれ送信する。

【0056】そして、サーバ10は、判定用紙を各観戦キャラクタの操作対象のゲーム端末20に送付してから所定時間が経過したと判断する、即ち、ゲームの現進行状況が後述する図7に示すような条件を満たしていると判断すると、ゲーム端末20から所定時間内に受信した判定回答の集計を開始する。

【0057】即ち、キャラクタC1～C5を操作対象とするゲーム端末20において、プレーヤが判定用紙を受信してから所定時間内に判定回答をサーバ10に送信すると、それら判定回答は、サーバ10により集計される。

【0058】図7は、ネットワークゲームのステージ毎に、サーバ10が判定回答の集計を開始して判定結果を生成するための条件が設定されている判定ルールデータ1430の例を示すテーブルである。

【0059】図7のR2行目に示すように、格闘ステージにおいては、サーバ10が判定回答の集計を開始するための条件として、サーバ10が各観戦キャラクタを操作対象とするゲーム端末20に判定用紙を送付してから所定時間が経過することが設定されている。したがって、キャラクタC1～C5を操作対象とするゲーム端末20において、各プレーヤが判定用紙を受信してから所定時間内にサーバ10に判定回答を送信することにより、サーバ10はその判定回答を集計して集計結果を取得する。そして、サーバ10は、集計結果と、キャラクタA1及びキャラクタB1の技、ヒット回数又は破壊力等のプレイ情報に基づいて取得した評価結果とを、7対3の割合で合成して判定結果を生成し、この判定結果に基づいて勝利キャラクタを決定する。このように、キャラクタC1～C5を操作している各プレーヤは、例えば図5に示すように、判定結果をゲーム進行に反映させることができる。

【0060】図5は、キャラクタC1～C5を操作するプレーヤによる判定結果に応じてキャラクタA1及びキ

ャラクタB1の勝敗が決定した後の場面のゲーム画面例である。

【0061】即ち、図5には、キャラクタC1～C5を操作対象としているプレーヤの判定（集計結果）と、キャラクタA1及びキャラクタB1のプレイ情報に応じた評価（評価結果）とに基づいて、キャラクタA1がキャラクタB1に勝利したと判定された場合が示されている。同図によれば、キャラクタA1は新たなアイテムである武器及び武具を獲得している。このアイテムの取得により、キャラクタA1の、以降のゲーム進行が変化することとなる。

【0062】尚、このゲーム進行の変更方法は種々考えられる。図5に示すようなアイテムの付与の他には、例えば、能力値（生命値や攻撃能力値等）を変化させたり、所与の魔法を使えるようになったり、キャラクタA1についてのゲームシナリオを変更する（特殊ステージへの入場が可能となる（例えば、鍵がかかっていたドアを開けられる）等）といった方法がある。また、勝者のキャラクタだけでなく、敗者のキャラクタのゲーム進行を変更してもよい。

【0063】次に、本ゲームシステム1を構成するサーバ10及びゲーム端末20の各機能について説明する。まず、サーバ10の各機能について、図8を参照して以下に説明する。図8は、本実施形態におけるサーバ10の機能ブロックの一例を示す図である。図8に示すように、サーバ10の機能ブロックは、通信部1000と、処理部1200と、記憶部1400と、一時記憶部1500とを備えている。

【0064】通信部1000は、ゲーム端末20-1～20-nのそれぞれと各種情報を送受信するための機能部である。例えば、通信部1000は、ネットワークゲームの各ステージにおいて判定が必要な場合、処理部1200による制御に応じて、所与のゲーム端末に判定用紙を送信し、ゲーム端末から判定回答を受信して処理部1200へ出力する。

【0065】処理部1200は、記憶部1400に記憶されているゲームプログラム1410、又は通信部1000を介して入力される各ゲーム端末におけるゲームの進行状況若しくはプレーヤの操作指示等に応じて、本サーバ10のシステム全体を制御し、システム内の各部へ各種指示を命じ、ゲームの進行制御処理等の各種処理を実行する。また、処理部1200の機能を実現するためのハードウェアとしては、CISC (Complex Instruction Set Computer)型若しくはRISC (Reduced Instruction Set Computer)型のCPU、DSP (Digital Signal Processor)、ASIC (Application Specific Integrated Circuit)、又はメモリ等がある。また、処理部1200は、主にゲーム進行制御部1210を有している。

【0066】ゲーム進行制御部1210は、主な処理として、ゲームプログラム1410に従ってキャラクタ毎

に各種イベントの発生又はゲーム展開の変更等のゲーム進行を制御する処理、評価処理プログラム1414に従って選手キャラクタの各ステージにおける評価を算出する処理、判定処理プログラム1412に従って観戦キャラクタを操作するゲーム端末に判定用紙を送信する処理、判定処理プログラム1412に従って判定回答を集計する処理等を実行する。また、より詳細には、ゲーム進行制御部1210は、主に、判定権制御部1212と、判定回答集計部1214と、評価算出部1216とを有している。

【0067】判定権制御部1212は、選手キャラクタに対して評価算出部1216による評価処理だけでなく判定処理を実行するために、記憶部1400からゲームプログラム1410の判定処理プログラム1412及び判定可能条件データ1420を読み出す。そして、判定権制御部1212は、判定処理プログラム1412を実行することにより、各ゲーム端末20の操作対象のキャラクタが判定可能条件を満たして観戦キャラクタとなり得るか否かを判断する。そして、判定権制御部1212は、判定可能条件を満たしていると判断された観戦キャラクタを操作対象とするゲーム端末20に判定用紙を送信する。

【0068】判定回答集計部1214は、選手キャラクタのプレイを判定するために、記憶部1400から判定ルールデータ1430を読み出す。そして、判定回答集計部1214は、判定処理プログラム1412を実行することにより、観戦キャラクタを操作するゲーム端末の判定回答を集計する。そして、判定回答集計部1214は、一時的に一時記憶部1500に集計結果データ1510として集計結果を格納させる。

【0069】また、判定回答集計部1214は、後述する評価算出部1216によって算出され、一時記憶部1500に評価結果データ1520として格納されている評価結果を読み出す。そして、判定回答集計部1214は、判定処理プログラム1412を実行することにより、判定ルールデータ1430に基づいて、集計結果と評価結果を合成して判定結果を決定する。

【0070】評価算出部1216は、選手キャラクタのプレイ情報を評価するために、記憶部1400から評価処理プログラム1414及び評価ルールデータ1440を読み出す。そして、評価算出部1216は、評価処理プログラム1414を実行することにより、評価ルールデータ1440に基づいて、各選手キャラクタの各ステージにおけるプレイに対して評価を算出する。そして、評価算出部1216は、一時的に一時記憶部1500に評価結果データ1520として評価結果を格納させる。

【0071】記憶部1400は、判定処理プログラム1412及び評価処理プログラム1414を含むゲームプログラム1410だけでなく、判定可能条件データ1420と、判定ルールデータ1430と、評価ルールデー

タ1440とを格納している。この記憶部1400の機能は、CD-ROM、ゲームカセット、ICカード、MO、フレキシブルディスク、DVD、ハードディスク、又はメモリ等のハードウェアにより実現可能である。上述したように、処理部1200は、この記憶部1400に記憶された各種プログラム及びデータ等に基づいて種々の処理を実行する。

【0072】一時記憶部1500は、判定回答集計部1214により集計された集計結果データ1510と、評価算出部1216により算出された評価結果データ1520と、通信部1000を介して入力された選手キャラクタのプレイデータ1530とを格納可能である。

【0073】プレイデータ1530は、選手キャラクタの動作をゲーム端末20の表示部に表示するためのデータである。処理部1200が通信部1000を介してあるゲーム端末20から選手キャラクタのプレイ情報の送信指示信号を受信すると、このプレイデータ1530がゲーム端末20に送信される。この際、プレイデータ1530がプレーヤによる判定を受け付け可能なデータであれば、ゲーム端末20に判定用紙と一緒に送信される。このように選手キャラクタのプレイデータ1530が一時記憶部1500に格納されていることにより、選手キャラクタの対戦、試合又は競技等を実時間に観戦できなかったプレーヤが、自分のゲーム端末20にプレイデータ1530を読み込んで観戦し、判定を行うことが可能になる。

【0074】次に、ゲーム端末20の各機能について、図9を参照して以下に説明する。図9は、本実施形態におけるゲーム端末20の機能ブロックの一例を示す図である。図9に示すように、ゲーム端末20は、通信部2000と、操作部2100と、処理部2200と、表示部2300と、記憶部2400と、一時記憶部2500とを備えている。

【0075】通信部2000は、サーバ10と各種情報を送受信するための機能部である。例えば、通信部2000は、ネットワークゲームの各ステージにおいて判定が必要な場合、サーバ10から送信された判定用紙を受信して処理部2200へ出力し、処理部2200から出力された判定回答をサーバ10へ送信する。

【0076】操作部2100は、操作対象であるキャラクタをゲーム空間内で動作させるためのプレーヤの各種操作指示、又は通信部2000を介して受信された投票用紙の内容に回答するための回答指示等を入力するための機能部である。よって、操作部2100は、プレーヤにより入力された各種操作指示又は回答指示等に応じた各種信号を処理部2200へ出力する。また、操作部2100は、ゲーム端末20が家庭用ゲーム機又は業務用ゲーム機等の場合、ゲームコントローラ及び押下ボタン等により、ゲーム端末20がパーソナルコンピュータ等の場合、キーボード、マウス及び専用ゲームコントロー

ラ等により構成される。

【0077】処理部2200は、記憶部2400に記憶されているゲームプログラム2410、通信部2000を介して入力されるサーバ10によるゲーム進行の変更指示、又は操作部2100を介して入力されるプレーヤの各種操作指示等に応じて、本ゲーム端末20のシステム全体を制御し、システム内の各部へ各種指示を命じ、ゲーム処理、画像処理若しくは音処理等の各種処理を実行する。また、処理部2200の機能を実現するためのハードウェアとしては、CISC型若しくはRISC型のCPU、DSP、ASIC、画像生成IC、音生成IC、又はメモリ等がある。また、処理部2200は、ゲーム演算部2210を有している。

【0078】ゲーム演算部2210は、主な処理として、ゲームプログラム2410に従ってキャラクタゲームを実行する処理、判定処理プログラム2412に従って操作部2100を介してプレーヤによる選手キャラクタに対する判定指示を受け付ける処理、判定処理プログラム2412に従って判定回答をサーバ10へ送信する処理等を実行する。また、ゲーム演算部2210は、更に判定処理部2212を有している。

【0079】判定処理部2212は、操作対象のキャラクタが、選手キャラクタの対戦、試合又は競技等を観戦する観戦キャラクタである場合に、記憶部2400からゲームプログラム2410の判定処理プログラム2412を読み出す。そして、判定処理部2212は、判定処理プログラム2412を実行することにより、サーバ10から送信される判定用紙を通信部2000を介して受信して、受信した判定用紙の内容に対して操作部2100を介してプレーヤの選手キャラクタの対戦又は競技に対する判定指示を受信する。そして、判定処理部2212は、プレーヤによる判定指示に基づいた判定回答を通信部2000を介してサーバ10に送信する。

【0080】表示部2300は、CRT、LCD、TV、プラズマディスプレイ、液晶プラズマディスプレイ、又はプロジェクタ等により構成され、処理部2200により生成されたゲーム画像を表示する。

【0081】記憶部2400は、判定処理プログラム2412を含むゲームプログラム2410を格納している。この記憶部2400の機能は、CD-ROM、ゲームカセット、ICカード、MO、フレキシブルディスク、DVD、ハードディスク、又はメモリ等のハードウェアにより実現可能である。上述したように、処理部2200は、この記憶部2400に記憶された各種プログラム等に基づいて種々の処理を実行し、各機能ブロックの機能を実現する。

【0082】一時記憶部2500は、選手キャラクタのプレイ情報であるプレイデータ2510を格納可能に構成される。

【0083】次に、本実施形態において、サーバ10に

より実行されるゲーム進行制御処理の動作の一例を図10に示すフローチャートに従って説明する。

【0084】図10に示すように、サーバ10において、ゲーム進行制御部1210がゲームプログラム1410を実行することによりネットワークゲーム中の格闘ステージのゲーム進行制御を開始すると、当該ゲーム進行制御部1210は、格闘ステージにいるキャラクタの内、ゲーム端末20から送信される操作指示情報等に基づいて、選手キャラクタを特定し、他のキャラクタを観戦キャラクタとする。そして、選手キャラクタ同士による対戦を行わせるとともに、観戦キャラクタを操作するゲーム端末20に選手キャラクタのプレイ情報を送信する対戦処理を実行する。また、ゲーム進行制御部1210の評価算出部1216は、評価処理プログラム1414を実行することにより、対戦中の各選手キャラクタのプレイ情報に基づいて各選手キャラクタの戦いを評価する評価処理を実行する（ステップS1）。

【0085】そして、ゲーム進行制御部1210は、前記対戦中の所定制限時間内に、どちらかの選手キャラクタがノックアウトされたと判断する場合、即ち、評価算出部1216による評価処理の評価結果のみに基づいて各選手キャラクタの勝敗を決定できた場合（ステップS2；YES）、決定された勝敗に基づいて各選手キャラクタのゲーム進行を変更し（ステップS5）、本格闘ステージのゲーム進行制御を終了する。

【0086】一方、ステップS2において、ゲーム進行制御部1210は、前記対戦中の所定制限時間内に、どちらの選手キャラクタもノックアウトされていないと判断する場合、即ち、評価算出部1216による評価処理の評価結果のみに基づいて各選手キャラクタの勝敗を決定できなかった場合（ステップS2；NO）、前記対戦の様子を観戦している観戦キャラクタに選手キャラクタの戦いの様子を判定させるために、図11に示す判定処理を実行する（ステップS3）。判定処理については、図11を参照して詳細に後述する。

【0087】そして、ゲーム進行制御部1210の判定回答集計部1214は、判定処理を実行して集計結果を取得すると、記憶部1400の判定ルールデータ1430に基づいて、取得した集計結果に評価処理の評価結果を合成して、各選手キャラクタに対する判定結果を決定する（ステップS4）。そして、ゲーム進行制御部1210は、決定した判定結果に基づいて各選手キャラクタのゲーム進行を変更し（ステップS5）、本格闘ステージのゲーム進行制御を終了する。

【0088】次に、本実施形態において、サーバ10により図10のステップS3において実行される選手キャラクタに対する判定処理の動作の一例を図11に示すフローチャートに従って説明する。

【0089】図11に示すように、サーバ10において、ゲーム進行制御部1210が図10のステップS3

において、判定処理プログラム1412を実行することにより判定処理を実行すると、ゲーム進行制御部1210の判定権制御部1212が、記憶部1400に判定可能条件データ1420として記憶されている判定可能条件を読み出す(ステップS11)。そして、判定権制御部1212は、格闘ステージにいる観戦キャラクター一人の位置情報及び観戦状況等の情報を取得して(ステップS12)、当該観戦キャラクターが判定可能条件を満たしているか、即ち、当該観戦キャラクターが選手キャラクターの対戦を判定することができるキャラクターであるか否かを判別する(ステップS13)。

【0090】判定権制御部1212は、当該観戦キャラクターが判定可能条件を満たしていると判定すると(ステップS13、YES)、当該観戦キャラクターに選手キャラクターの対戦を判定するための判定用紙を送付する(ステップS14)。そして、判定権制御部1212は、判定可能条件に基づいて全観戦キャラクターを判別したか否かを判別する(ステップS15)。

【0091】一方、ステップS13において、判定権制御部1212は、当該観戦キャラクターが判定可能条件を満たしていないと判定すると(ステップS13; NO)、ステップS15へ移行して、判定可能条件に基づいて全観戦キャラクターを判別したか否かを判別する(ステップS15)。

【0092】判定権制御部1212は、判定可能条件に基づいて全観戦キャラクターを判別していないと判定すると(ステップS15; NO)、ステップS12へ戻って、次の観戦キャラクターの判別処理を開始する。

【0093】一方、判定権制御部1212が、判定可能条件に基づいて全観戦キャラクターを判別したと判定すると(ステップS15; YES)、ゲーム進行制御部1210の判定回答集計部1214が、記憶部1400の判定ルールデータ1430である判定ルールを読み出す(ステップS16)。そして、判定回答集計部1214は、判定ルールデータ1430に基づいて、ステップS14において送付された判定回答を集計して集計結果を取得し(ステップS17)、本判定処理を終了して、図10のステップS3の処理へ戻る。

【0094】次に、本実施形態におけるサーバ10を実現可能なハードウェア構成の一例について図12を参照して説明する。図12に示すように、サーバ10は、CPU100、ROM102、RAM104、情報記憶媒体106、及びI/Oポート114を備えており、これらはシステムバス116を介して相互にデータの入出力が可能に接続されている。そして、I/Oポート114には、通信装置124が接続されている。

【0095】情報記憶媒体106は、ネットワークゲームのゲーム進行処理、評価処理及び判定処理等を実行するためのゲームプログラム、ゲームプログラムを実行する際に必要な各種データ等を主に格納する。また、この

情報記憶媒体106が、図8に示す記憶部1400に対応する。

【0096】CPU100は、情報記憶媒体106に格納される各種プログラム、ROM102に格納されるサーバ10本体の初期化情報等のシステムプログラム、通信装置124によってI/Oポート114を介して入力される信号等に従って、サーバ10全体の制御及び各種データの処理を行う。また、このCPU100が、図8に示す処理部1200に対応する。

【0097】RAM104は、CPU100の作業領域等として用いられる記憶手段であり、情報記憶媒体106若しくはROM102の所与の内容、又はCPU100の演算結果等が格納される。また、このRAM104が、図8に示す一時記憶部1500に対応する。

【0098】通信装置124は、サーバ10と複数のゲーム端末を含む外部の装置とを接続して、サーバ10内で使用される各種情報、ゲームプログラム等に応じた所与の情報等を外部装置と送受信するために利用される。通信装置124は、サーバ10本体に対して内蔵又は外付けを問わない。また、この通信装置124が、図8に示す通信部1000に対応する。

【0099】図1～11を参照して説明した種々の処理は、図10及び11のフローチャートに示される処理等を実行するプログラムを格納した情報記憶媒体106と、該プログラムに従って動作するCPU100等によって実行される。

【0100】次に、本実施形態におけるゲーム端末20を実現可能なハードウェア構成の一例について図13を参照して説明する。図13に示すように、ゲーム端末20は、CPU200、ROM202、RAM204、情報記憶媒体206、音生成IC208、画像生成IC210、及びI/Oポート212、214を備えており、これらはシステムバス216を介して相互にデータの入出力が可能に接続されている。そして、音生成IC208にはスピーカ220が接続され、画像生成IC210には表示装置218が接続され、I/Oポート212にはコントロール装置222が接続され、I/Oポート214には通信装置224が接続されている。

【0101】情報記憶媒体206は、ネットワークゲームのゲーム演算処理及び判定処理等を実行するためのゲームプログラム、ゲームプログラムを実行する際に必要な各種データ、ゲーム空間の画像を表現するための画像データ、及び音データ等を主に格納する。また、この情報記憶媒体206が、図9に示す記憶部2400に対応する。

【0102】本ゲーム端末20の実施形態がパーソナルコンピュータの場合には、情報記憶媒体206として、CD-ROM、DVD、MO又はハードディスク等が用いられる。また、ゲーム端末20の実施形態が家庭用ゲーム機の場合には、情報記憶媒体206として、CD-

ROM、DVD、MO、ゲームカセット又はハードディスク等が用いられる。また、ゲーム端末20の実施形態が業務用ゲーム機の場合には、情報記憶媒体206として、ROM等のメモリ又はハードディスク等が用いられ、この場合、情報記憶媒体206はROM202になる。

【0103】コントロール装置222は、キーボード、ポインティングデバイス、ゲームコントローラ、操作ボタン又は操作パネル等に相当し、プレーヤがゲーム進行に応じて判断の結果をゲーム端末20本体に入力するために利用される装置である。また、このコントロール装置222が、図9に示す操作部2100に対応する。

【0104】CPU200は、情報記憶媒体206に格納される各種プログラム、ROM202に格納されるゲーム端末20本体の初期化情報等のシステムプログラム、コントロール装置222によってI/Oポート212を介して入力される信号、通信装置224によってI/Oポート214を介して入力される信号等に従って、ゲーム端末20全体の制御及び各種データの処理を行う。また、このCPU200が、図9に示す処理部2200に対応する。

【0105】RAM204は、CPU200の作業領域等として用いられる記憶手段であり、情報記憶媒体206若しくはROM202の所与の内容、又はCPU200の演算結果等が格納される。また、このRAM204が、図9に示す一時記憶部2500に対応する。

【0106】音生成IC208と、画像生成IC210は、この種のゲーム端末20に設けられており、これら装置により、ゲーム音及びゲーム画像の好適な出力が可能になる。

【0107】音生成IC208は、CPU200の命令に従い情報記憶媒体206又はROM202に記憶される情報に基づいて、効果音又はBGM等のゲーム音を生成する集積回路である。音生成IC208により生成されたゲーム音は、この音生成IC208に接続されたスピーカ220によって出力される。

【0108】画像生成IC210は、RAM204、ROM202又は情報記憶媒体206等から送信される画像情報に基づいて、ゲーム画像を表現する画素情報を生成する集積回路である。画像生成IC210により生成された画素情報は、この画像生成IC210に接続された表示装置218によって表示される。

【0109】表示装置218は、CRT、LCD、TV、プラズマディスプレイ、液晶プラズマディスプレイ又はプロジェクタ等により実現される。また、この表示装置218が、図9に示す表示部2300に対応する。

【0110】通信装置224は、ゲーム端末20とサーバ10を含む外部の装置とを接続して、ゲーム端末20内で使用される各種情報、ゲームプログラム等に応じた所与の情報等を外部装置と送受信するために利用され

る。通信装置224は、ゲーム端末20本体に対して内蔵又は外付けを問わない。また、この通信装置224が、図9に示す通信部2000に対応する。

【0111】以上のように、本実施形態によれば、ネットワークゲームの格闘ステージにおいて、選手キャラクターのプレイ情報及びプレイ情報に対する判定用紙が、観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信されるので、観戦キャラクターを操作するプレーヤが主観的に選手キャラクターのプレイを判定できる。したがって、観戦キャラクターを操作するプレーヤの主観を選手キャラクターのゲーム進行に反映させることができるので、現実の対戦等により近いゲーム展開を実現することが可能になる。また、プレーヤ同士が互いのキャラクターのプレイを判定することができるので、効率の良いゲーム進行のみに集中することなく、自キャラクターのプレイを工夫しながらプレーヤ間のコミュニケーションをより楽しむことが可能になる。

【0112】なお、本発明が適用可能なネットワークゲーム或いはゲームステージは、格闘ゲーム或いは格闘ステージだけでなく、体操、柔道、ダンス、ドライブ等の各種ゲーム或いはステージにも適用可能である。

【0113】格闘ステージ以外のステージ例として、以下に、体操ステージにおける判定に応じたゲーム進行について説明する。

【0114】体操ステージは、一人のキャラクターが演技を行い、この演技を観戦しているキャラクターによる判定に基づいて、芸術点が採点されて順位が決定されるステージである。また、この体操ステージでは、1競技毎に、演技を行うキャラクターが選手キャラクターとなり、この演技を観戦しているキャラクターが観戦キャラクターとなる。

【0115】図14及び15は、ゲーム端末20-1の表示装置に表示されるゲーム画面の例を示す図である。ゲーム端末20-1～20-nの各表示装置に表示される図14に示されるようなゲーム画面は、格闘ステージの場合と同様に、プレーヤの操作入力に応じてゲーム端末が操作するキャラクターを中心に、キャラクターのゲーム空間内での位置に応じて生成される。

【0116】例えば、ゲーム端末20-8（図示省略）は、プレーヤが当該ゲーム端末20-8の操作部を介して入力する操作入力に応じてキャラクターC8を操作する。即ち、ゲーム端末20-8を使用しているプレーヤは、キャラクターC8を操作することによって、他のプレーヤによって操作されるキャラクターが観戦している中演技を行ったり、他のキャラクターの演技を観戦したり、体操ステージ以外、例えば、格闘ステージ等の他のステージに進んだりすることによって、本ネットワークゲームを楽しむことができる。

【0117】図14は、ネットワークゲームの体操ステージにおいて、キャラクターA2が演技を行っている場面

のゲーム画面例である。即ち、図14に示すように、キャラクターC8を操作しているプレーヤは、キャラクターA2の演技の会場内に行くようにキャラクターC8を操作することにより、キャラクターA2の演技を観戦可能になる。同様に、他のプレーヤによって個別に操作されているキャラクターC6、C7、C9及びC10も会場内にいるので、それらキャラクターを操作しているプレーヤも前記演技を観戦可能である。このように、この演技においては、キャラクターA2が選手キャラクターであり、キャラクターC6～C10が観戦キャラクターである。

【0118】そして、図14に示すように行われていたキャラクターA2の演技が終了すると、この会場内でキャラクターA2の演技を初めから最後まで観戦していたキャラクターC8、即ち、後述する図16に示すような判定可能条件を満たしているキャラクターC8を操作しているプレーヤ（ゲーム端末）は、後述する図15に示すような判定用紙をサーバ10から受信する。同様に、会場内で対象演技を観戦していたキャラクターC6、C7、C9及びC10を操作しているプレーヤ（ゲーム端末）も、判定用紙をサーバ10からそれぞれ受信する。

【0119】図16は、図6に示す判定可能条件データ1420の他の例を示すテーブルである。図16のR3行目に示すように、体操ステージにおいては、判定可能条件として、演技が行われている会場内でキャラクターが判定の対象演技を初めから最後まで全て観戦していることが設定されている。したがって、キャラクターA2の演技を会場内で全て観戦していたキャラクターC6～C10を操作している各プレーヤは、サーバ10から図15に示されるような判定用紙を受信して、前記演技を判定することができる。

【0120】図15は、キャラクターA2の演技を判定するための判定用紙の例を示す図である。図15に示すように、判定用紙には、観戦キャラクターを操作するプレーヤが前記演技を観戦した結果、キャラクターA2の芸術点を1～10点で判断するためのボタンP4～13が備えられている。また、判定用紙には、プレーヤがボタンP4～13のいずれかを選択した後、その判定回答を確定するための“OK”ボタンP14が、図4の判定用紙の場合と同様に備えられている。

【0121】即ち、キャラクターC8を操作しているプレーヤは、サーバ10から送信された図15に示すような判定用紙を受信すると、キャラクターA2の演技の芸術点を7点と判定するためにボタンP10をクリックする。それから、当該プレーヤは、“OK”ボタンP14をクリックし、この判定回答をサーバ10へ送信する。同様に、キャラクターC6、C7、C9及びC10を操作している各プレーヤもサーバ10から送信された判定用紙を受信し、キャラクターA2の芸術点を判定した後、判定回答をサーバ10へそれぞれ送信する。

【0122】そして、サーバ10は、判定用紙が各観戦

キャラクターを操作するプレーヤに送付されてから所定時間が経過したと判断する、即ち、ゲームの現進行状況が後述する図17に示すような条件を満たしていると判断すると、各プレーヤが操作するゲーム端末から所定時間内に受信した判定回答の集計を開始する。

【0123】即ち、キャラクターC6～C10を操作するプレーヤが判定用紙を受信してから所定時間内に判定回答をサーバ10に送信すると、それら判定回答は、サーバ10により集計される。そして、以後のキャラクターA2のゲーム進行に反映される。

【0124】図17は、図7に示す判定ルールデータ1430の他の例を示すテーブルである。図17のR4行目に示すように、体操ステージにおいては、サーバ10による判定回答の集計開始条件として、判定用紙がサーバ10から各観戦キャラクターを操作するプレーヤに送信されてから所定時間が経過することが設定されている。したがって、キャラクターC6～C10を操作している各プレーヤが判定用紙を受信してから所定時間内にサーバ10に判定回答を送信することにより、サーバ10は判定回答を集計して集計結果を取得する。そして、サーバ10は、体操ステージにおいては評価結果を算出していないので、判定結果と評価結果とを、10対0の割合で合成して判定結果を生成し、キャラクターA2の順位を決定する。このように、キャラクターC1～C5を操作している各プレーヤは、各々の判定回答をゲーム進行に反映させることができる。

【0125】また、上記実施形態においては、ネットワークゲームの格闘ステージの場合、選手キャラクターの対戦を対戦会場内で所定時間以上観戦している観戦キャラクターを操作するプレーヤのみが、対戦を判定できるとして説明した。また、体操ステージの場合は、選手キャラクターの競技を競技会場内で全て観戦している観戦キャラクターを操作するプレーヤのみが、競技を判定できるとして説明した。

【0126】しかしながら、例えば、選手キャラクター自身を操作するプレーヤが、対戦又は演技を判定するようにしてもよい。この場合、例えば、選手キャラクター自身を操作するゲーム端末の一時記憶部に、自身の対戦又は演技をプレイデータとして記憶しておき、対戦又は演技終了後、そのプレイデータを読み出して、選手キャラクターを操作するプレーヤがそれを観戦して判定することとしてもよい。または、予め審判員に決められている、又は予め選手キャラクターによって指定されているキャラクターを操作するプレーヤが、対戦又は演技を判定するようにしてもよい。または、対戦又は演技の時間若しくはレベルに応じて設定されている条件を満たすプレーヤが、対戦又は演技を判定するようにしてもよい。

【0127】また、上記実施形態においては、判定用紙が所定の観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送付されてから所定時間が経過すると、判定回答集計部121

4が所定時間内に受信した判定回答を集計して集計結果を生成することとして説明した。しかしながら、例えば、判定回答集計部1214は、ある数以上の判定回答を受信する、送付した判定用紙に対する全判定回答を受信する、又は送付した判定用紙の所定割合以上の判定回答を受信すると、受信した判定回答の集計を開始することとしてもよい。

【0128】また、ネットワークゲームの各ステージにおいて、判定結果を生成するために集計結果と評価結果とを合成する際のこれらの合成割合は、各ステージの内容等に応じて適宜設定可能である。

【0129】また、上記実施形態においては、サーバ10が判定結果に基づいて、選手キャラクターのゲーム進行を変更することとして説明したが、例えば、サーバ10が選手キャラクターを操作するゲーム端末20に判定結果を送信して、そのゲーム端末20が受信した判定結果に基づいて自身が操作する選手キャラクターのゲーム進行を変更することとしてもよい。

【0130】また、上記実施形態においては、サーバ10が判定結果に基づいて、選手キャラクターのゲーム進行を変更することとして説明した。しかしながら、例えば、勝者又は1位になった選手キャラクターに優又は最高点を与える判定をしていた観戦キャラクターに対して、能力値等のバージョンをアップしたり、今後対戦又は競技等に参加する権利の優先度を上げたり、今後の判定の比重を他のキャラクターよりも大きくしたりすることにより、当該観戦キャラクターのゲーム進行を変更することとしてもよい。

【0131】また、上記実施形態においては、ネットワークゲームの格闘ステージ又は体操ステージ等における選手キャラクターの対戦又は演技等に対して、観戦キャラクターを操作するプレーヤが判定を行い、選手キャラクターのゲーム進行が変更されることとして説明したが、例えば、ネットワークゲームの全体におけるマナー等が悪いキャラクターの行動に対して、このネットワークゲームに現出するキャラクターを操作するプレーヤが判定を行い、当該キャラクターのこのネットワークゲームからの排斥等の処遇を決定することとしてもよい。

【0132】

【発明の効果】本発明によれば、ネットワークゲームにおいて、選手キャラクターのプレイ情報及び選手キャラクターのプレイ情報に対する判定問い合わせ情報が、観戦キャラクターを操作するゲーム端末に送信されるので、観戦キャラクターを操作するプレーヤが主観的に選手キャラクターのプレイを判定できる。したがって、観戦キャラクターを操作するプレーヤの主観を選手キャラクターのゲーム進行に反映させることができるので、判定等を必要とする現実の試合又は競技により近いゲーム展開を実現することが可能になる。また、プレーヤ同士が互いのキャラクターのプレイを判定することができるので、効率の良いゲーム進

行のみに集中することなく、自キャラクターのプレイを工夫しながらプレーヤ間のコミュニケーションをより楽しむことが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態におけるネットワークゲームを実行可能なゲームシステム1の全体構成の概略を示す図である。

【図2】ゲーム端末20の表示部に表示される、選手キャラクターが対戦している際のゲーム画面例を示す図である。

【図3】ゲーム端末20の表示部に表示される、選手キャラクターが対戦を終了した際のゲーム画面例を示す図である。

【図4】ゲーム端末20の表示部に表示される格闘ステージの判定用紙例を示す図である。

【図5】ゲーム端末20の表示部に表示される、選手キャラクターの勝敗が決定した際のゲーム画面例を示す図である。

【図6】サーバ10の判定可能条件データ1420の一例を示す図である。

【図7】サーバ10の判定ルールデータ1430の一例を示す図である。

【図8】サーバ10の機能ブロックの一例を示すブロック図である。

【図9】ゲーム端末20の機能ブロックの一例を示すブロック図である。

【図10】サーバ10によるゲーム進行制御処理に係る動作の一例を示すフローチャートである。

【図11】サーバ10による判定処理に係る動作の一例を示すフローチャートである。

【図12】サーバ10を実現可能なハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図13】ゲーム端末20を実現可能なハードウェア構成の一例を示すブロック図である。

【図14】ゲーム端末20の表示部に表示される、選手キャラクターが演技している際のゲーム画面例を示す図である。

【図15】ゲーム端末20の表示部に表示される体操ステージの判定用紙例を示す図である。

【図16】サーバ10の判定可能条件データ1420の一例を示す図である。

【図17】サーバ10の判定ルールデータ1430の一例を示す図である。

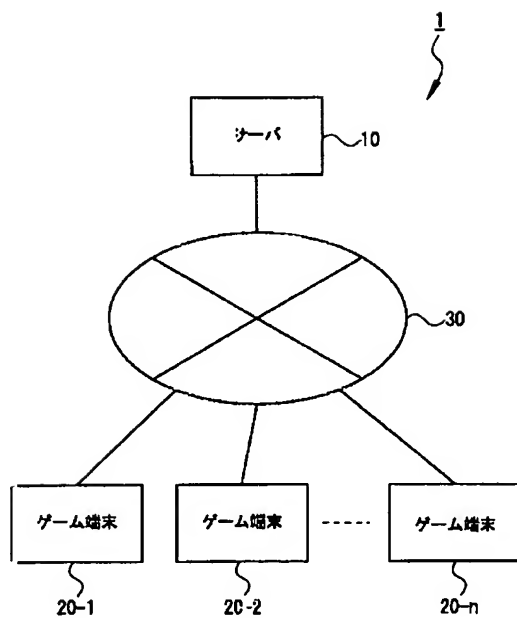
【符号の説明】

- 1 ゲームシステム
- 10 サーバ
- 1000 通信部
- 1200 処理部
- 1210 ゲーム進行制御部
- 1212 判定権制御部

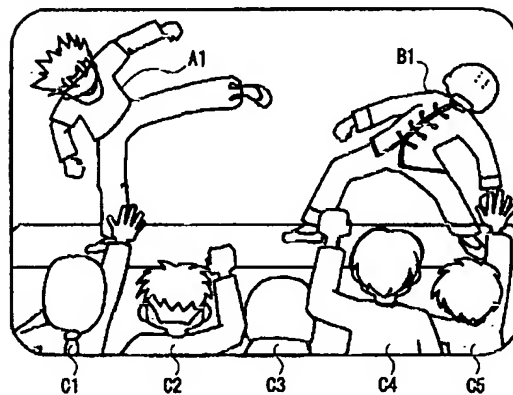
1214 判定回答集計部
1216 評価算出部
1400 記憶部
1410 ゲームプログラム
1412 判定処理プログラム
1414 評価処理プログラム
1420 判定可能条件データ
1430 判定ルールデータ
1440 評価ルールデータ
1500 一時記憶部
1510 集計結果データ
1520 評価結果データ
1530 プレイデータ
20 ゲーム端末
2000 通信部

2100 操作部
2200 処理部
2210 ゲーム演算部
2212 判定処理部
2300 表示部
2400 記憶部
2410 ゲームプログラム
2412 判定処理プログラム
2500 一時記憶部
2510 プレイデータ
30 通信回線
A1、2 選手キャラクタ
B1 選手キャラクタ
C1～10 観戦キャラクタ
P1～14 判定用クリックボタン

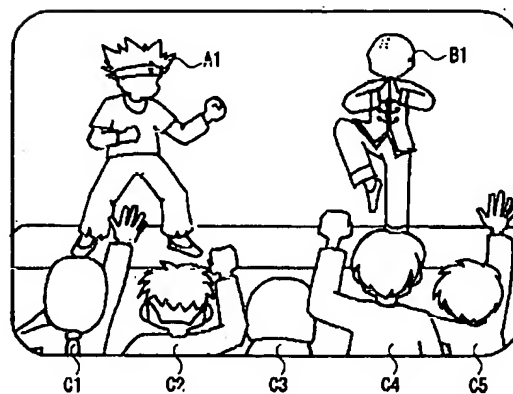
【図1】



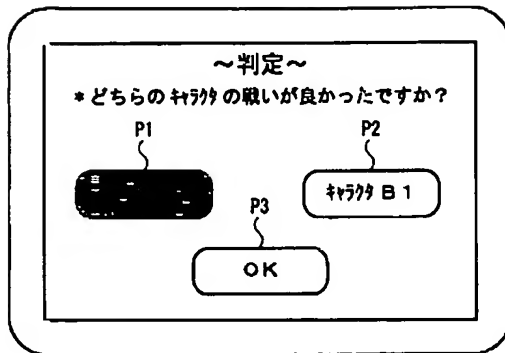
【図2】



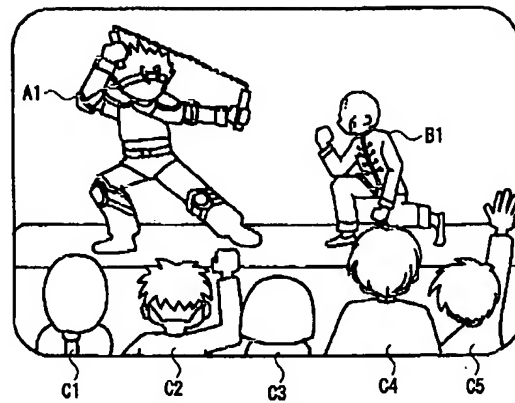
【図3】



【図4】



【図5】



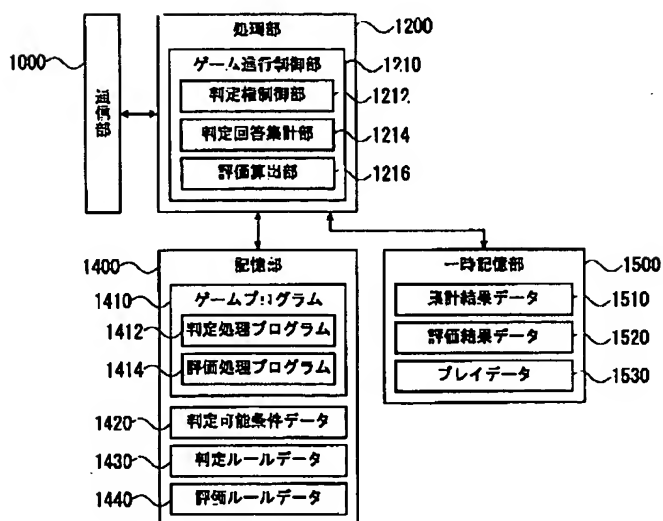
【図6】

R1	1420	
	ステージ	判定可能条件
	格闘	所定時間以上観戦していること
	⋮	⋮

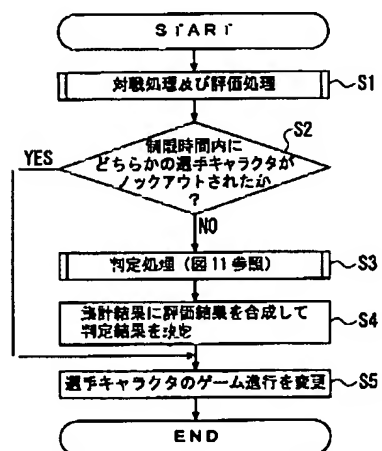
【図7】

R2	ステージ	集計開始条件	合成割合	
			集計結果	評価結果
	格闘	判定用紙送付から所定時間経過時	7	3
	⋮	⋮	⋮	⋮

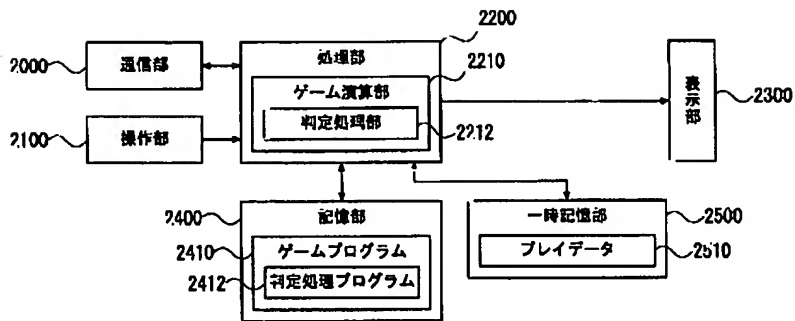
【図8】



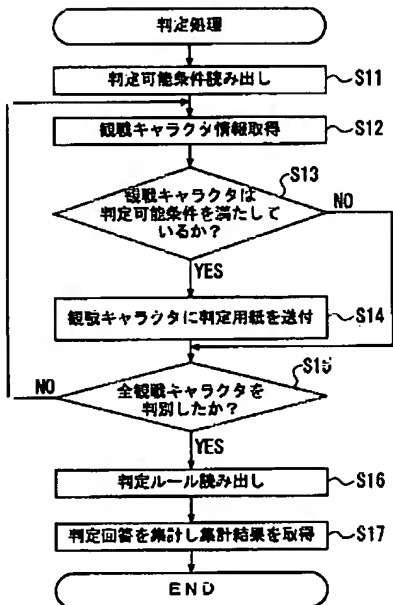
【図10】



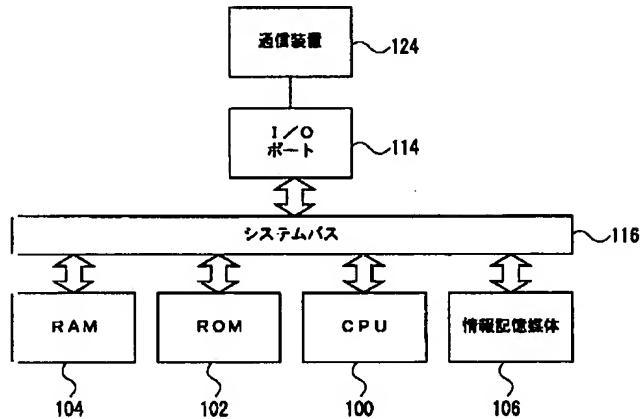
【図9】



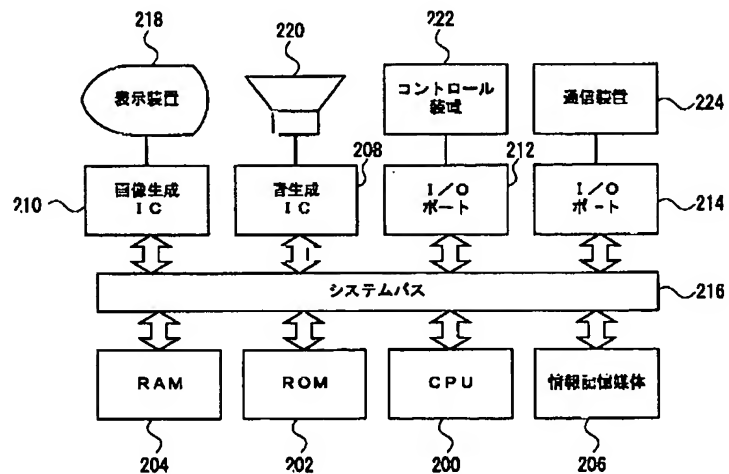
【図11】



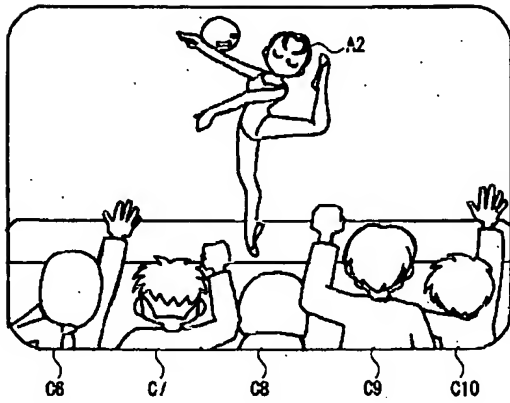
【図12】



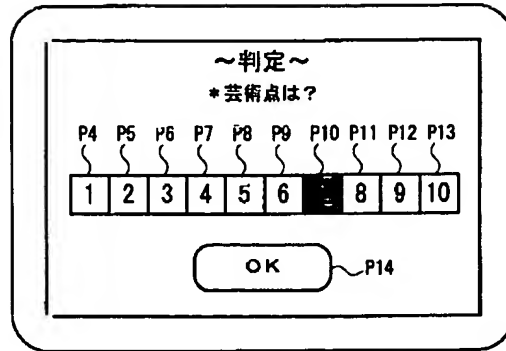
【図13】



【図14】



【図15】



【図17】

【図16】

ステージ	判定可能条件
体操	会場内で対象演技を全て観戦していること
⋮	⋮

ステージ	集計開始条件	合成割合	
		集計結果	評価結果
体操	判定用紙送付から所定時間経過時	10	0
⋮	⋮	⋮	⋮